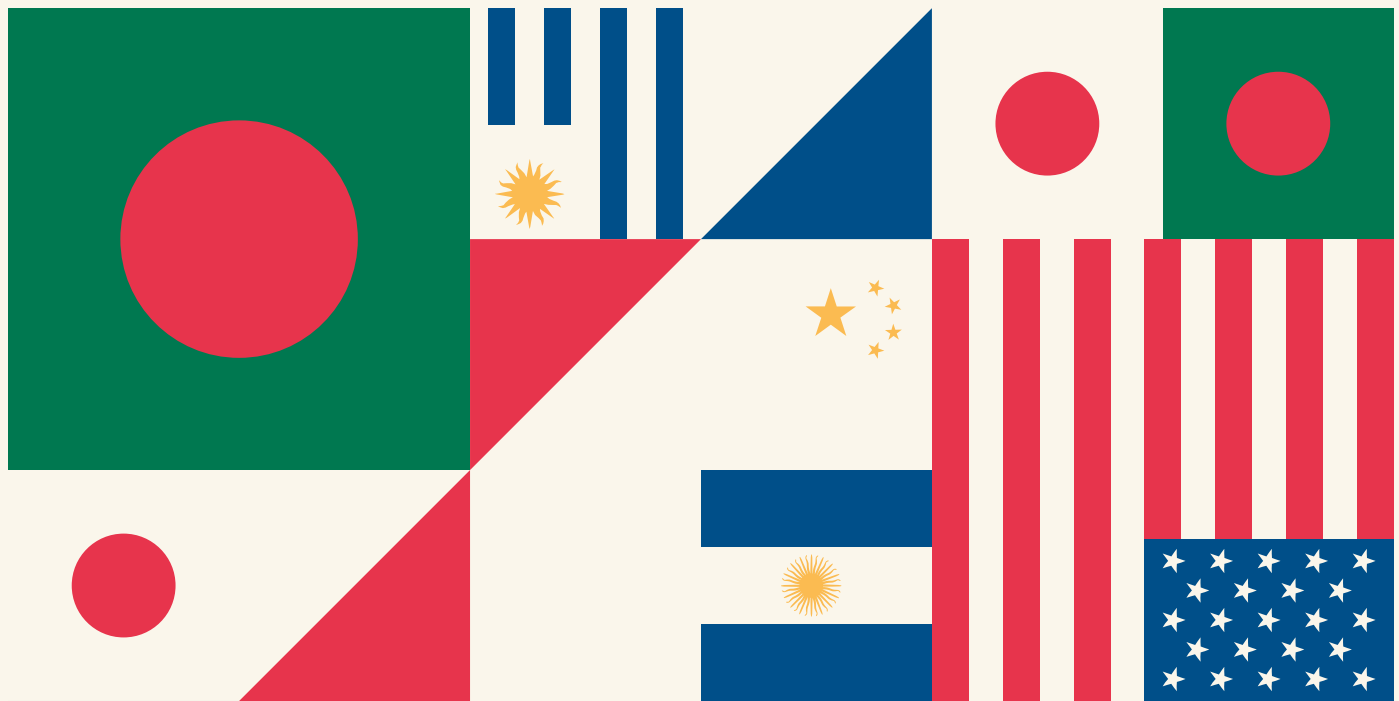
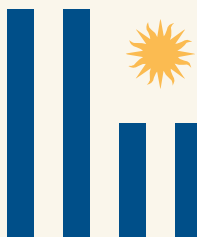
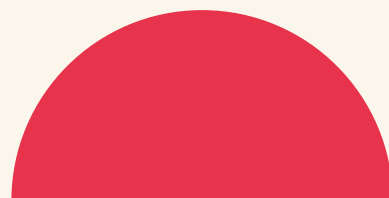




REGLAS DE JUEGO

DESAFIÁ TU MEMORIA
CON LAS BANDERAS DEL MUNDO

MEMOTEST
BANDERAS



OBJETIVO

Ser el jugador que consiga reunir la mayor cantidad de parejas de banderas iguales.

ELEMENTOS DEL JUEGO

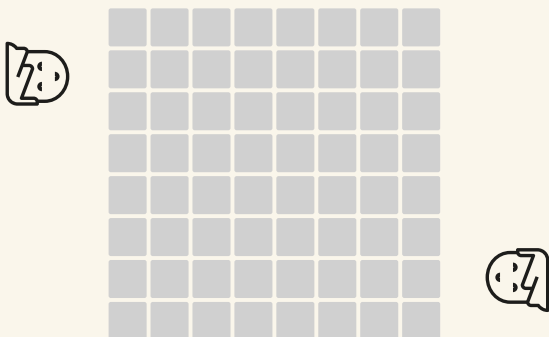
64 fichas plásticas, 64 banderas autoadhesivas, 1 reglamento.

PREPARACIÓN INICIAL

Antes de empezar a jugar, pegá las 64 banderas autoadhesivas sobre las fichas plásticas.

PREPARACIÓN DEL ÁREA DE JUEGO

Poné todas las fichas sobre la mesa con la figura hacia abajo. Mezclalas y ubicalas formando un cuadrado de 8 por 8. Dejá una separación para poder levantarlas sin que se desarme el cuadrado.



DESARROLLO

Para iniciar el juego, se da vuelta una ficha al azar. El jugador que primero nombre la bandera que muestra comenzará la partida.

El primer jugador da vuelta una ficha, mostrando una bandera. Luego, da vuelta otra ficha.

- **Si son iguales:** Si las dos banderas que se descubrieron coinciden, el jugador retira este par del juego y lo guarda para formar su pozo. Puede realizar otro intento en el mismo turno, dando vuelta otras dos fichas. Si estas también forman una pareja, el jugador continúa jugando.
- **Si no son iguales:** Si las dos banderas son diferentes, el jugador vuelve a dar vuelta las fichas en el mismo lugar. El turno finaliza y pasa al siguiente jugador, quien repite las mismas acciones.

Es importante recordar las banderas que los demás jugadores han mostrado y la ubicación de las fichas.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando todas las parejas de banderas han sido encontradas y retiradas de la mesa. El ganador es el jugador que haya reunido la mayor cantidad de pares.

Arte y diseño: María M. Aramburu, Facundo Segura.

Para comentarios escribinos a sac@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L.

Rivera Indarte 2986, Buenos Aires.

www.ruibalgames.com

